

EVALUASI LITERATUR TERHADAP PENGARUH GAME-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Gingga Prananda¹, Loso Judijanto², Stavini belia³, Aristanto⁴,
Rossa Ramadhona⁵, Nana Citrawati Lestari⁶

^{1,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, ²IPOSS Jakarta, ⁴STKIP
Muhammadiyah Manokwari, ⁵Kementerian Agama Kota Palembang,

⁶Universitas PGRI Kalimantan

¹ginggaprananda94@gmail.com, ²losojudijantobumn@gmail.com,

³stavini.belial@gmail.com, ⁴arispede@gmail.com,

⁵rossa.ramadhona99@gmail.com, ⁶nanacitra@upk.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian studi literatur ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh *Game-based learning (GBL)* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menganalisis konsep GBL, mengkaji teori-teori motivasi yang relevan, dan menilai temuan dari penelitian sebelumnya tentang dampak GBL terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah Studi literatur. Studi literatur adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti. *Game-based learning (GBL)* adalah pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Konsep ini mencakup penggunaan mekanisme permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan untuk mendukung tujuan edukatif, dan dapat diterapkan dalam format digital maupun non-digital. GBL berpotensi memperbaiki motivasi belajar dengan mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, serta memperkuat keterampilan sosial dan kerja sama. Faktor keberhasilan GBL meliputi desain permainan yang efektif, kesesuaian dengan kurikulum, peran aktif guru, ketersediaan teknologi berkualitas, dan keterlibatan siswa dengan umpan balik yang konstruktif.

Kata Kunci: game-based learning, motivasi belajar, evaluasi literatur

ABSTRACT

The purpose of this literature study research is to evaluate the effect of Game-based learning (GBL) in improving students' learning motivation by analyzing the concept of GBL, reviewing relevant motivation theories, and assessing findings from previous studies on the impact of GBL on students' learning motivation. This type of research is a literature study. Literature study is a research method that aims to collect, analyze, and interpret various sources of information relevant to the topic or problem being studied. Game-based learning (GBL) is an educational approach that integrates game elements to create interactive and enjoyable learning experiences, increasing student engagement and motivation. This concept includes the use of game mechanisms such as challenges, points, and rewards to support educational goals, and can be applied in both digital and non-digital formats. GBL has the potential to improve learning motivation by reducing

boredom, increasing intrinsic and extrinsic motivation, and strengthening social and cooperation skills. GBL success factors include effective game design, curriculum compliance, active teacher involvement, availability of quality technology, and student engagement with constructive feedback.

Keywords: game-based learning, learning motivation, literature evaluation

A. Pendahuluan

Game-based learning (GBL) telah menjadi salah satu tren dalam dunia pendidikan modern yang semakin menarik perhatian para pendidik dan peneliti. Di era digital saat ini, kemajuan teknologi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Yustina, 2023). Generasi siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya dengan teknologi dan permainan digital, sehingga mengintegrasikan elemen game dalam pembelajaran menjadi langkah logis untuk meningkatkan keterlibatan mereka (Ariani, 2023). Metode ini dianggap mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, berbeda dari metode pembelajaran tradisional yang cenderung pasif. Penggunaan GBL di dalam kelas bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mengurangi kebosanan siswa (Hartanto & Kusuma, 2024). Game tidak hanya menawarkan hiburan,

tetapi juga tantangan yang memicu rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, serta kompetisi sehat. Berbeda dengan pendekatan konvensional, di mana siswa mungkin hanya menjadi penerima informasi, GBL memungkinkan mereka untuk lebih proaktif, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman-temannya dalam permainan edukatif (Angraini, 2023). Dengan demikian, *game-based learning* dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun motivasi intrinsik siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam pendidikan (Prananda & Hadiyanto, 2019);(Fitranty, 2017). Fenomena menurunnya motivasi belajar di kalangan siswa saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perkembangan teknologi yang pesat dan distraksi dari penggunaan gadget serta media sosial (Situmorang, 2023). Siswa sering kali lebih tertarik pada konten hiburan digital dibandingkan materi

pembelajaran. Kondisi ini membuat banyak siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran tradisional yang kurang interaktif. Dalam situasi ini, GBL dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi kebosanan dan kurangnya motivasi belajar. Dengan mengintegrasikan elemen game, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, dinamis, dan relevan bagi siswa yang hidup dalam era digital.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Seperti penelitian Winatha, (2020); Pitriani & Dantes, (2024) elemen-elemen dalam game seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan mampu memberikan dorongan bagi siswa untuk terus berusaha dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, GBL memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dari kesalahan tanpa rasa takut akan kegagalan, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka. Keterlibatan emosional yang tercipta dari pengalaman bermain juga memperkuat motivasi belajar yang lebih mendalam. Namun, tidak semua implementasi GBL berhasil secara optimal. Tantangan yang dihadapi adalah

bagaimana menciptakan game yang benar-benar relevan dengan materi pelajaran dan bagaimana memastikan bahwa siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar terjebak dalam aspek permainan. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mengarahkan dan mengelola penggunaan GBL agar tetap sesuai dengan kurikulum dan tujuan pendidikan. Guru juga perlu memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi ini secara efektif.

Dalam konteks fenomena global saat ini, di mana digitalisasi pendidikan semakin berkembang, adopsi GBL memiliki potensi besar untuk terus berkembang (Sriyanta, 2023). Berbagai platform pembelajaran online kini menyediakan berbagai jenis game edukatif yang dapat diakses oleh siswa di seluruh dunia. Selain itu, semakin banyak lembaga pendidikan yang mulai mengeksplorasi potensi GBL sebagai bagian dari metode pembelajaran yang komprehensif. Evaluasi terhadap literatur yang ada akan membantu mengidentifikasi berbagai faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan penerapan GBL, serta tantangan yang harus diatasi.

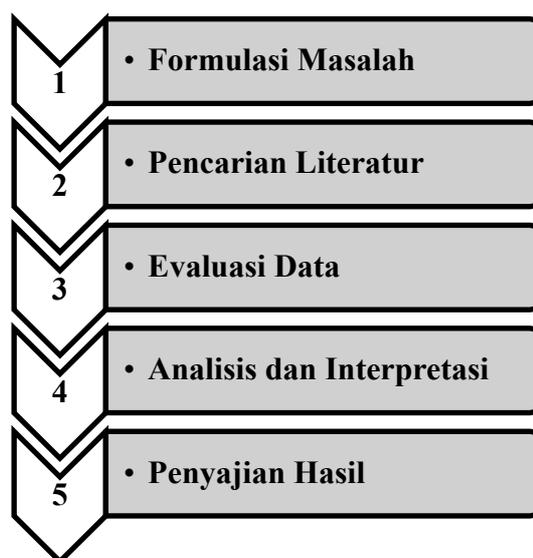
Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi berbagai literatur yang telah mengkaji pengaruh GBL terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana GBL mempengaruhi motivasi siswa, baik secara positif maupun negatif. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi para pendidik dan pengembang kurikulum tentang bagaimana mengoptimalkan penggunaan GBL dalam berbagai konteks pembelajaran di masa depan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Studi literatur. Studi literatur adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang sedang diteliti (Subagiya, 2023). Dalam studi literatur, peneliti mengkaji teori, temuan penelitian sebelumnya, serta berbagai publikasi ilmiah seperti jurnal, buku, dan laporan untuk memahami

perkembangan pengetahuan dalam bidang tertentu.

langkah-langkah studi literatur menurut Cooper (dalam, Zakariah, 2020), yang merumuskan kerangka sistematis untuk melaksanakan kajian literatur:



Gambar 1. langkah-langkah studi literature

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Definisi dan Konsep *Game-Based Learning (GBL)*.

Game-based learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Aoliyah, 2023);(Yusuf, 2023). Konsep ini berfokus pada

penggunaan mekanisme permainan, seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan, dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. GBL dirancang untuk menggabungkan aspek hiburan dengan tujuan edukatif, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. GBL dapat diterapkan dalam berbagai format, baik dalam bentuk permainan digital seperti video game maupun permainan non-digital seperti board games (Syarifuddin, 2022). Dalam permainan digital, siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual yang dirancang khusus untuk mendukung tujuan pembelajaran, sedangkan dalam permainan non-digital, elemen permainan dimasukkan ke dalam aktivitas kelas atau latihan berbasis kelompok (Afriyadi, 2023). Kedua format ini bertujuan untuk memanfaatkan sifat alami permainan seperti kompetisi, tantangan, dan penghargaan untuk mendorong keterlibatan siswa dan memperkuat konsep-konsep yang diajarkan. Salah satu konsep utama dalam GBL adalah penciptaan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Dengan menggunakan elemen permainan, seperti sistem poin dan level, GBL dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan kompetitif. Misalnya, siswa dapat memperoleh poin atau badge untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu, yang memberikan mereka rasa pencapaian dan motivasi tambahan. Selain itu, elemen permainan sering kali menciptakan konteks yang realistis atau naratif, yang membantu siswa memahami dan menerapkan pengetahuan dalam situasi yang lebih praktis.

GBL juga memungkinkan personalisasi pembelajaran, di mana siswa dapat belajar dengan cara dan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Banyak permainan pendidikan menyediakan berbagai tingkat kesulitan dan tantangan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan individu siswa, sehingga mereka dapat belajar pada tingkat yang sesuai dengan kemajuan mereka. Pendekatan ini mendukung pembelajaran yang lebih terpersonalisasi dan memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan

balik langsung tentang kemajuan mereka, yang penting untuk proses pembelajaran yang efektif.

Secara keseluruhan, GBL berupaya untuk mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kurikulum, GBL tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kerjasama, dan berpikir kritis. Konsep ini menggambarkan potensi besar untuk meningkatkan pengalaman pendidikan melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan.

Teori Motivasi Belajar

Teori motivasi belajar menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dorongan siswa untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses pendidikan. Salah satu teori utama dalam motivasi belajar adalah Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik, yang mengidentifikasi dua sumber motivasi utama. Motivasi intrinsik berasal dari kepuasan atau minat pribadi terhadap aktivitas itu sendiri (Nurishlah, 2023). Misalnya, siswa yang menikmati membaca atau

memecahkan masalah matematis karena mereka merasa tertantang atau tertarik oleh kegiatan tersebut adalah contoh motivasi intrinsik. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik didorong oleh faktor eksternal, seperti penghargaan, pujian, atau hasil yang diinginkan seperti nilai tinggi atau penghargaan.

Teori *Self-Determination* adalah teori lain yang relevan dalam memahami motivasi belajar. Teori ini, dikembangkan oleh Deci dan Ryan, menekankan pentingnya tiga kebutuhan dasar dalam motivasi manusia: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan (Ma et al., 2024). Otonomi merujuk pada kebutuhan untuk merasa memiliki kontrol atas tindakan sendiri, kompetensi adalah kebutuhan untuk merasa efektif dalam mencapai tujuan, dan keterhubungan berkaitan dengan kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain. Dalam konteks pembelajaran, ketika siswa merasa memiliki kontrol atas proses belajar mereka, merasa kompeten dalam tugas yang dihadapi, dan terhubung dengan teman sekelas atau guru, motivasi mereka cenderung meningkat.

Teori Attribusi menjelaskan bagaimana siswa mengaitkan penyebab keberhasilan atau kegagalan mereka dalam belajar. Diperkenalkan oleh Bernard Weiner, teori ini mengidentifikasi tiga dimensi atribusi: lokus (internal atau eksternal), stabilitas (stabil atau tidak stabil), dan kontrolabilitas (terkontrol atau tidak terkontrol) (Wibowo, 2020). Misalnya, jika seorang siswa atribusi kesuksesannya pada usaha pribadi (internal, stabil, terkontrol), mereka cenderung merasa lebih termotivasi untuk terus belajar. Sebaliknya, atribusi kegagalan pada faktor luar yang tidak dapat dikontrol (eksternal, tidak stabil, tidak terkontrol) dapat menurunkan motivasi dan kepercayaan diri siswa.

Teori Motivasi Sosial, seperti Teori Kebutuhan Sosial oleh McClelland, menyoroti peran kebutuhan sosial dalam memotivasi siswa. Teori ini mengidentifikasi tiga kebutuhan utama: kebutuhan akan pencapaian, afiliasi, dan kekuasaan (Tarumasely, 2024). Kebutuhan akan pencapaian memotivasi siswa untuk mengejar tujuan yang menantang dan merasa berhasil. Kebutuhan afiliasi mendorong siswa untuk membangun hubungan positif dengan

orang lain. Kebutuhan kekuasaan mendorong siswa untuk mempengaruhi dan memimpin. Memahami bagaimana kebutuhan sosial ini mempengaruhi motivasi siswa dapat membantu dalam merancang aktivitas pembelajaran yang lebih efektif.

Teori Pembelajaran Sosial, dikembangkan oleh Albert Bandura, juga berkontribusi pada pemahaman motivasi belajar. Teori ini menekankan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh pengamatan dan peniruan perilaku orang lain (Tullah, 2020). Menurut teori ini, siswa seringkali termotivasi oleh contoh dan model yang mereka lihat dalam lingkungan sosial mereka. Jika siswa melihat teman atau guru mereka berhasil dan mendapatkan pengakuan, mereka mungkin merasa termotivasi untuk meniru perilaku tersebut dan berusaha mencapai hasil yang sama.

Dengan memahami berbagai teori motivasi ini, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung motivasi siswa secara holistik, mengintegrasikan aspek-aspek intrinsik dan ekstrinsik, kebutuhan

sosial, serta pengaruh lingkungan sosial.

Berikut adalah tabel yang merangkum teori motivasi belajar beserta faktor-faktornya:

Tabel 2. Teori Motivasi Belajar

Teori	Deskripsi	Contoh dan Aplikasi
Teori Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik	Mengidentifikasi dua sumber motivasi utama: intrinsik (kepuasan atau minat pribadi) dan ekstrinsik (faktor eksternal seperti penghargaan).	Motivasi intrinsik: siswa yang menikmati membaca. Motivasi ekstrinsik: siswa termotivasi oleh nilai tinggi atau penghargaan. (Nurishlah, 2023)
Teori Self-Determination	Menekankan tiga kebutuhan dasar: otonomi (kontrol atas tindakan sendiri), kompetensi (efektivitas dalam mencapai tujuan), dan keterhubungan (terhubung dengan orang lain).	Siswa merasa lebih termotivasi ketika mereka memiliki kontrol atas belajar, merasa kompeten, dan terhubung dengan teman atau guru. (Ma et al., 2024)
Teori	Menjelaskan	Siswa

Attribusi	bagaimana siswa mengaitkan penyebab keberhasilan atau kegagalan: lokus (internal/eksternal), stabilitas (stabil/tidak stabil), kontrolabilitas (terkontrol/tidak terkontrol).	atribusi kesuksesan pada usaha pribadi cenderung lebih termotivasi; kegagalan atribusi pada faktor luar dapat menurunkan motivasi. (Wibowo, 2020)
Teori Motivasi Sosial	Menyoroti kebutuhan sosial utama: pencapaian, afiliasi, dan kekuasaan.	Kebutuhan afiliasi: membangun hubungan positif. Kebutuhan kekuasaan: mempengaruhi dan memimpin. (Tarumasely, 2024)
Teori Pembelajaran Sosial	Menekankan pengaruh pengamatan dan peniruan perilaku orang lain	Siswa termotivasi oleh contoh dan model

dalam motivasi belajar.	dalam lingkungan sosial mereka, seperti teman atau guru yang berhasil. (Tullah, 2020)
-------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Tabel ini memberikan ringkasan berbagai teori motivasi yang dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mendukung motivasi siswa secara holistik.

Penelitian Sebelumnya tentang *Game-Based Learning*

Penelitian sebelumnya tentang *Game-based learning (GBL)* telah menunjukkan berbagai dampak dan efektivitas penerapan pendekatan ini dalam pendidikan. Penelitian ini mencakup berbagai aspek, mulai dari peningkatan motivasi belajar hingga perbaikan dalam hasil akademik. Hasil penelitian Ayulia et al., (2022), Penelitian ini berfokus pada penggunaan *Game-based learning (GBL)* untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas IV di SDN Gili Timur 1 Kamal, yang sebelumnya tergolong rendah. Literasi digital dalam penelitian ini mencakup kemampuan dasar membaca dan

menulis dalam format digital. Selama ini, teknologi sering digunakan siswa hanya untuk bermain game atau mengakses media sosial, bukan untuk pembelajaran. Untuk mengatasi kebiasaan negatif ini, guru menerapkan GBL sebagai metode pembelajaran yang lebih positif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, dengan 80% dari 20 siswa yang diamati mengalami peningkatan dalam kemampuan literasi digital mereka. Selain itu, siswa menunjukkan minat yang lebih besar dan lebih menyukai pembelajaran menggunakan media game. Selanjutnya penelitian Septianing, (2024);(Dipan, 2023), menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sangat penting untuk meningkatkan semangat dan keberhasilan belajar mereka. Salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi tersebut adalah dengan menerapkan *Game-Based Learning (GBL)*. Model GBL melibatkan tahapan seperti persiapan dan pemilihan game, penjelasan konsep, sesi bermain, rangkuman pengetahuan, dan evaluasi. Faktor-faktor keberhasilan GBL meliputi desain permainan, dukungan

instruksional, aspek motivasi, dan pengembangan kecerdasan ganda. Penerapan GBL terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, literasi siswa, dan hasil belajar secara keseluruhan.

Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar

Game-based learning (GBL) telah terbukti memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa melalui berbagai cara. Salah satu pengaruh utama adalah peningkatan keterlibatan siswa. GBL menggunakan elemen permainan seperti tantangan, level, dan penghargaan yang membuat pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif. Elemen ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga merangsang rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game cenderung lebih fokus dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar mereka.

Peningkatan motivasi intrinsik juga merupakan dampak signifikan dari GBL. Motivasi intrinsik merujuk

pada dorongan untuk belajar karena minat dan kepuasan pribadi terhadap kegiatan tersebut. Game yang dirancang dengan baik dapat menciptakan pengalaman yang memuaskan dan menantang bagi siswa, sehingga mereka merasa termotivasi untuk terus belajar dan mengatasi tantangan yang dihadapi. Misalnya, game yang memberikan umpan balik langsung dan penghargaan atas pencapaian dapat memperkuat rasa pencapaian dan kepuasan siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar lebih lanjut.

Motivasi ekstrinsik juga dapat ditingkatkan melalui GBL. Motivasi ekstrinsik melibatkan dorongan yang berasal dari faktor luar, seperti penghargaan atau pengakuan. Dalam konteks GBL, elemen seperti sistem poin, badge, atau leaderboard memberikan insentif tambahan bagi siswa untuk berusaha keras dan mencapai tujuan pembelajaran. Sistem penghargaan ini mendorong siswa untuk berkompetisi dan meraih pencapaian, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik dalam aktivitas akademik.

Penurunan kebosanan dan stres juga merupakan manfaat dari GBL. Pembelajaran tradisional yang monoton dapat menyebabkan kebosanan dan menurunkan motivasi belajar siswa. GBL, dengan elemen permainan yang bervariasi dan dinamis, dapat mengurangi kebosanan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, GBL dapat mengurangi stres yang terkait dengan pembelajaran dengan menyediakan lingkungan yang lebih santai dan bebas tekanan, di mana siswa dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan menyenangkan.

Peningkatan keterampilan sosial dan kerja sama adalah efek tambahan dari GBL yang berdampak pada motivasi belajar. Banyak game edukasi dirancang untuk dimainkan secara kolaboratif, yang memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berinteraksi dengan teman sekelas. Keterlibatan dalam aktivitas berbasis game ini dapat memperkuat keterampilan sosial, seperti komunikasi, kerjasama, dan pemecahan masalah, yang juga berkontribusi pada motivasi mereka untuk berpartisipasi dalam

pembelajaran. Dengan menciptakan kesempatan untuk interaksi sosial yang positif, GBL membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa.

Secara keseluruhan, pengaruh Game-Based Learning terhadap motivasi belajar sangat signifikan. Melalui peningkatan keterlibatan, motivasi intrinsik dan ekstrinsik, pengurangan kebosanan, dan pengembangan keterampilan sosial, GBL menawarkan pendekatan yang efektif untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan GBL

Keberhasilan *Game-based learning (GBL)* dalam pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan dan dampaknya terhadap siswa. Berikut adalah tabel yang merangkum faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan Game-Based Learning (GBL):

Tabel 1. Faktor Keberhasilan Game-Based Learning (GBL)

Faktor	Deskripsi
Desain Permainan yang Efektif	Permainan harus dirancang dengan tujuan yang jelas, tantangan yang

Kesesuaian dengan Kurikulum	sesuai, dan umpan balik yang konstruktif. Desain yang buruk dapat mengurangi dampak pembelajaran. Permainan harus relevan dengan materi pelajaran dan mendukung tujuan pembelajaran. Integrasi yang baik akan memperkuat dan melengkapi pembelajaran.
Peran Guru dan Fasilitas	Guru harus memilih permainan yang sesuai, memfasilitasi pengalaman belajar, memberikan umpan balik, dan menyediakan dukungan teknis. Peran aktif guru sangat penting untuk efektivitas GBL.
Ketersediaan dan Kualitas Teknologi	Teknologi yang digunakan harus memadai dan berkualitas. Masalah teknis atau perangkat keras yang buruk dapat mengganggu pengalaman belajar dan menurunkan motivasi siswa.
Keterlibatan dan Umpan Balik Siswa	Siswa harus merasa terlibat dan menerima umpan balik yang langsung dan konstruktif. Keterlibatan aktif dan umpan balik yang efektif mendukung motivasi dan pembelajaran.

Tabel ini memberikan ringkasan mengenai faktor-faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan penerapan Game-Based Learning dalam pendidikan (Athiyah, 2024).

D. Kesimpulan

Dari kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Game-based learning (GBL)* adalah pendekatan pendidikan yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. GBL memanfaatkan mekanisme permainan seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, baik melalui permainan digital maupun non-digital. Keberhasilan GBL bergantung pada desain permainan yang efektif, kesesuaian dengan kurikulum, peran aktif guru, ketersediaan teknologi yang memadai, dan keterlibatan serta umpan balik siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik, mengurangi kebosanan dan stres, serta memperkuat keterampilan sosial dan

kerja sama, menjadikannya sebagai pendekatan inovatif yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Angraini. (2023). *Inovasi Pembelajaran*.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *KALA MANCA : JURNAL PENDIDIKAN*, 11(1), 31–36.
- Ariani. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Era Digital. In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Ayulia, E., Ermono, Y., Perdana, P. I., & Madura, U. T. (2022). Penguatan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 226–230.
- Dipan, A. (2023). Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan Game-Based Learning (GBL) untuk Memotivasi Pelajar. *Prosiding SAINTEK*, 2(1), 197–204.
- Fitranty. (2017). Pengaruh Self-Efficacy Guru dan Kreativitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 54–67.
- Hartanto, R. T., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 337–346.
- Ma, A., Sastra, J., & Ubaidillah, M. (2024). Edukasi Metode Bercerita dalam Meningkatkan Semangat Belajar Al- Qur ' an Para Santri. *JPMD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa*, 5(2), 207–218.
- Nurishlah, L. (2023). TRATEGI PENGEMBANGAN MOTIVASI INSTRINSIK DI DALAM PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL MURABBI*, 3(1).
- Pitriani, N. W., & Dantes, N. (2024). Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643–650.
- Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa

- Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 524–532.
- Septianing, I. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan . Game Based Learning merupakan metode memperoleh konsep dan keterampilan baru melalui penggunaan permainan digital. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1).
- Situmorang, D. Y. (2023). Teknologi Pendidikan Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Interaksi Siswa Teknologi Pendidikan. *Teknologi Pendidikan*, 2(2), 110–119.
- Sriyanta, A. (2023). KEMAJUAN DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENGUBAH. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 312–325.
- Subagiya, B. (2023). Eksplorasi penelitian Pendidikan Agama Islam melalui kajian literatur : Pemahaman konseptual dan aplikasi praktis. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 304–318.
- Syarifuddin. (2022). Media pembelajaran (Dari masa konvensional hingga masa digital). In *Bening Media Publishing*.
- Tarumasely. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Teknologi AI; Membaca Perubahan Motivasi dan Kemandirian Belajar Siswa di Indonesia . In *Academia Publication*.
- Tullah, R. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. *JURNAL AT-TARBIYYAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 3(1), 48–55.
- Wibowo. (2020). Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran. In *Puri cipta media*.
- Winatha, K. R. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 198–206.
- Yustina, A. F. (2023). Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 615–630.
- Yusuf, F. D. (2023). Pendekatan Game-based Learning untuk Pendidikan Kewirausahaan : Memotivasi Siswa dan Mengembangkan Jiwa Entrepreneur pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 236–247.
- Zakariah. (2020). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D). In *Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka*.